

PENGARUH ERROR ANALYSIS DRAW GAME TERHADAP PENGUASAAN TENSES SISWA DI ERA MERDEKA BELAJAR

Candraning prihatini, Gali Alrajafi, Dyah Sih Pratiwi

Universitas muhammadiyah lampung

Chandraningprihatini@gmail.com¹, rumahgalialrajafi@gmail.com², sihpratiwi90@gmail.com³

Sejarah Artikel Submit: 15 April 2023 Revision: 30 April 2023 Tersedia Daring: 10 Juni 2023

Abstrak

Penggunaan bahasa Inggris harus disertai dengan penguasaan tenses karena dengan menggunakan tenses yang tepat kita dapat membuat kalimat yang baik sehingga kita dapat berkomunikasi satu sama lain dengan lancar. Dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya tenses, guru membutuhkan media, teknik dan strategi yang baik karena memiliki pengaruh yang besar untuk membuat siswa lebih semangat dan termotivasi untuk mempelajari tenses. Dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada penggunaan permainan yaitu Error Analysis Draw Game. Itu bisa meningkatkan dan meningkatkan penguasaan tenses siswa dalam belajar bahasa Inggris. Setelah menganalisis data, penulis menemukan hasil rasio adalah 4,73 dan ttabel adalah 2,00 untuk taraf signifikan 5% ($\alpha=0,05$) dan 2,66 untuk taraf signifikan 1% ($\alpha=0,01$). Artinya tratio > ttabel, sehingga tratio lebih tinggi dari ttabel. Penulis menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan Error Analysis Draw Game terhadap penguasaan tenses siswa.

Kata Kunci: Draw Game, Tenses, Merdeka Belajar

THE EFFECT OF DRAW GAME ANALYSIS ERROR ON STUDENTS' TENSES MASTERY IN THE INDEPENDENT LEARNING ERA

Abstract

The use of English must be accompanied by mastery of tenses because by using the right tenses we can make good sentences so that we can communicate with each other smoothly. In learning English, especially tenses, teachers need good media, techniques, and strategies because they have a big influence on making students more enthusiastic and motivated to learn tenses. In this study the authors focus on the use of a game, namely the Error Analysis Draw Game. It can improve and enhance students' mastery of tenses in learning English. After analyzing the data, the authors found that the ratio was 4.73 and ttable was 2.00 for a significant level of 5% ($\alpha=0.05$) and 2.66 for a significant level of 1% ($\alpha=0.01$). This means tratio > ttable, so tratio is higher than ttable. The writer concludes that there is a positive effect of using the Error Analysis Draw Game on students' mastery of tenses.

Keywords: Draw Game, Tenses, Independent Learning

A. PENDAHULUAN

Menurut Pontillas, M.S.D. (2020) Bahasa Inggris telah dianggap sebagai keterampilan karena itu adalah bahasa Universal yang kita gunakan. Menurut Pontillas, M., & Talaue, F. (2021) jumlah pengalaman mengajar juga merupakan faktor yang signifikan dalam meningkatkan pendidik untuk menguasai keterampilan komunikasinya.

Wahyuningsih Y (2021) Penggunaan bahasa Inggris yang masif menuntut penutur untuk berkomunikasi dengan baik, terutama dari segi gramatikal dan leksikal. Menurut Alrajafi, G. (2021) Bahasa Inggris adalah bahasa yang digunakan di Inggris, Amerika dan banyak negara lain di dunia, termasuk Indonesia. Menurut Maretha, C. (2021) Bahasa Inggris adalah bahasa yang digunakan di Inggris, Amerika Serikat, dan banyak negara lainnya.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh masyarakat untuk berinteraksi satu sama lain. Artinya, bahasa sangat penting dalam kehidupan kita. Tanpa bahasa manusia tidak dapat menjalin hubungan yang baik satu sama lain. Kita membutuhkan bahasa tidak hanya untuk komunikasi tetapi juga untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu cara untuk menambah pengetahuan adalah menguasai lebih dari satu bahasa (Syaputri, 2014). Seperti yang kita ketahui bahwa setiap negara memiliki bahasanya masing-masing yang digunakan oleh masyarakatnya untuk berinteraksi dalam masyarakatnya. Bahasa suatu negara tidak dapat digunakan untuk berkomunikasi oleh orang-orang dari negara yang berbeda. Orang-orang dari berbagai negara memerlukan bahasa yang sama untuk digunakan dalam menjalin hubungan antar sesama karena itu bahasa internasional diperlukan dan sangat penting untuk membantu manusia berkomunikasi satu sama lain.

Saat ini orang tahu bahwa bahasa Inggris adalah salah satu bahasa internasional. Jadi bahasa Inggris digunakan oleh hampir semua orang di dunia ini. Di Indonesia bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar sebagai muatan lokal dan di sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas sebagai mata pelajaran wajib. Pembelajaran bahasa Inggris memerlukan beberapa komponen yang harus dikuasai, yaitu; fonologi, kosa kata dan struktur, dan empat keterampilan; menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kedua komponen dan keterampilan berbahasa tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain. Mereka tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Artinya, tata bahasa merupakan salah satu peran penting dalam pembelajaran bahasa.

Dari uraian di atas, penulis tidak mengarahkan perhatiannya dalam penelitian ini pada pengajaran tata bahasa Inggris, tetapi dia fokus pada peningkatan penguasaan tenses siswa. Penulis harus memilih cara yang menarik untuk membuat siswa tertarik untuk belajar bahasa Inggris dan mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Untuk membuat siswa tertarik belajar bahasa Inggris, guru harus mampu menciptakan suasana yang baik di kelas, memilih materi yang relevan dan menerapkan teknik yang sesuai agar proses

belajar mengajar berjalan dengan baik, dan siswa tidak merasa bosan. Jadi guru harus dapat menemukan teknik yang menarik dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris. Seperti yang kita ketahui bahwa permainan itu menarik baik untuk anak-anak maupun orang dewasa, permainan dapat digunakan untuk menarik minat siswa. Jadi kegiatan permainan mengajar akan menghindari kebosanan dan membuat situasi menjadi menyenangkan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen karena penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh Error Analysis Draw Game dalam pengajaran tenses. Jadi, penulis melibatkan diri dalam proses belajar mengajar. dalam penelitian ini penulis menggunakan dua kelas, satu kelas sebagai kelas eksperimen dimana saya mengajar menggunakan Error Analysis Draw Game dan kelas lainnya sebagai kelas kontrol dimana saya mengajar menggunakan CTL.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian, penulis meminta izin kepada kepala sekolah SMP Negeri 7 Bandar Lampung dan juga kepada guru bahasa Inggris untuk mendapatkan beberapa informasi tentang kemampuan siswa dalam bahasa Inggris. Langkah-langkah yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Menentukan subjek penelitian yaitu siswa semester genap kelas VIII SMP Negeri 7 Bandar Lampung.
2. Mengambil dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Pengajaran empat kali pertemuan untuk setiap kelas
4. Pemberian tes mata pelajaran
5. Menganalisis data dan membuat kesimpulan.
6. Melaporkan hasil penelitian dan pembahasan.

Untuk mengetahui ada pengaruh penggunaan Error Analysis Draw Game terhadap penguasaan tenses siswa atau tidak. Penulis memberikan tes kepada sampel penelitian. Sebelum mengeksekusi hipotesis, penulis menguji apakah hasil tes homogen atau tidak. Diharapkan tidak ada kesalahan dalam mengambil kesimpulan, sebagai dampak dari penggunaan rumus yang tidak tepat.

Span = Nilai Terbesar – Nilai Terkecil

= 85- 45

= 40

$$\begin{aligned} \text{Jumlah kelas interval (K)} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 40 \\ &= 1 + 3,3 \cdot 1,60 \\ &= 1 + 5,28 \\ &= 6,28 \\ &= 6 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas interval (P)} &= \frac{R}{K} \\ &= 40/6 \\ &= 6,6 \\ &= 7 \end{aligned}$$

Tabel 1. Daftar distribusi frekuensi hasil uji kelas eksperimen

No	Score	f_i	X_i	X_i^2	$f_i X_i$	$f_i X_i^2$
1	45 – 51	3	48	2304	144	6912
2	52 – 58	4	55	3025	220	12100
3	59 – 65	11	62	3844	682	42284
4	66 – 72	4	69	4761	276	19044
5	73 – 79	11	76	5776	836	63536
6	80 – 86	7	83	6889	581	48223
Total		40	393	26599	2739	192099

Dari tabel diatas didapatkan :

$$\sum f_i x_i = 2739$$

$$\sum f_i X_i^2 = 192099$$

$$\sum f_i = 40$$

Langkah selanjutnya adalah menentukan frekuensi harapan (E_i) dan frekuensi teramati sebagai berikut:

1. Menentukan batas kelas (X) dengan cara mengurangkan nilai terendah di kelas tersebut dengan $(0,5)$.
2. Menghitung Z untuk batas kelas dengan rumus.
3. Menghitung lebar kelas internasional dengan melihat daftar nilai Z .
4. Menghitung frekuensi harapan (E_i) dengan cara mengalikan lebar setiap interval dengan jumlah datanya yaitu : $E_i = L_i \cdot N$

Tabel 2. Daftar distribusi frekuensi harapan dan frekuensi teramati dari kelas eksperimen

No	X	Z	Z_i	L_i	E_i	O_i
1	44.5	-2.17	0.4850	0.048	1.9	3
2	51.5	-1.53	0.4370	0.1264	5.1	4

3	58.5	-0.88	0.3106	0.2196	8.8	11
4	65.5	-0.23	0.0910	0.0718	2.9	4
5	72.5	0.42	0.1628	0.1926	7.7	11
6	79.5	1.06	0.3554	0.101	4.	7
7	86.5	1.71	0.4564			

$$\text{Rasio } x^2 = 0,63 + 0,23 + 0,55 + 0,41 + 1,4 + 2,25$$

$$\text{Rasio } X^2 = 5,47$$

Tes kriteria:

Tolak H_0 jika : $x^2_{\text{ratio}} \geq x^2_{(1-\alpha)(k-3)}$

Untuk taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$) diperoleh:

$$X^2 = x^2_{(1-0,05)(6-3)}$$

$$= x^2_{(0,95)(3)}$$

$$= 7,81$$

Untuk taraf signifikansi 1% ($\alpha = 0,01$) diperoleh:

$$X^2 = x^2_{(1-0,01)(6-3)}$$

$$x^2_{(0,99)(3)}$$

$$= 11,3$$

Dari perhitungan di atas, baik pada taraf signifikansi 0,05 dan juga 0,01 pada kenyataannya:

$$\text{rasio } x^2 < x^2_{\text{tabel}}$$

sehingga hipotesis H_0 diterima. artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Dari hasil tabel 11 diperoleh nilai terbesar adalah 70 dan nilai terkecil adalah 40 dari banyaknya data : 40 maka ditentukan :

$$\text{Span} = \text{Nilai Terbesar} - \text{Nilai Terkecil}$$

$$= 70 - 40$$

$$= 30$$

$$\text{Jumlah kelas interval (K)} = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 40$$

$$= 1 + 3,3 \cdot 1,60$$

$$= 1 + 5,28$$

$$= 6,28$$

$$= 6$$

$$\text{Panjang kelas interval (P)} = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{30}{6}$$

$$= 5$$

Tabel 3. Daftar distribusi frekuensi hasil uji kelas kontrol

No	Score	f_i	X_i	X_i^2	$f_i X_i$	$f_i X_i^2$
1	40 – 44	1	42	1764	42	1764
2	45 – 49	6	47	2209	282	13254
3	50 – 54	9	52	2704	468	24336
4	55 – 59	6	57	3249	342	19494
5	60 – 64	7	62	3844	434	26908
6	65 – 69	8	67	4489	536	35912
7	70- 74	3	72	5184	216	15552
Total		40	399	23443	2320	137220

Dari tabel diatas didapatkan :

$$\sum f_i x_i = 2320$$

$$\sum f_i X_i^2 = 137220$$

$$\sum f_i = 40$$

Kemudian, dihitung menggunakan standar deviasi:

$$S^2 = 68$$

$$S = \sqrt{68}$$

$$S = 8.2$$

Langkah selanjutnya adalah menentukan frekuensi yang diharapkan (E_i) dan frekuensi yang teramati sebagai berikut:

1. Menentukan batas kelas (X) dengan cara mengurangkan nilai terendah di kelas tersebut dengan $(0,5)$.
2. Menghitung Z untuk batas kelas dengan rumus.
3. Menghitung lebar kelas internasional dengan melihat daftar nilai Z .
4. Menghitung frekuensi harapan (E_i) dengan cara mengalikan lebar setiap interval dengan jumlah datanya yaitu : $E_i = LI \cdot N$

Tabel 5. daftar distribusi frekuensi harapan dan frekuensi teramati dari kelas kontrol

No	X	Z	Z_i	L_i	E_i	O_i
1	39.5	2.26	0.4881	0.0376	1.5	1
2	44.5	1.65	0.4505	0.0997	4	6

3	49.5	1.04	0.3508	0.1884	7.5	9
4	54.5	0.43	0.1664	0.095	3.8	6
5	59.5	0.18	0.0714	0.2138	8.5	7
6	64.5	0.79	0.2852	0.134	5.4	8
7	69.5	1.40	0.4192	0.0586	2.3	3
8	74.5	2.01	0.4778			

Menentukan rasio x^2 dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rasio } x^2 = 0,16+1+0,3+1,27+0,26+1,25+0,21$$

$$\text{Rasio } X^2 = 4,45$$

Tes kriteria:

$$\text{terima } H_0 \text{ jika : } x^2_{\text{ratio}} \leq x^2_{(1-\alpha)(k-3)}$$

Untuk taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$) diperoleh:

$$\text{Rasio } X^2 = x^2_{(1-0,05)(6-3)}$$

$$= x^2_{(0,95)(3)}$$

$$= 7,81$$

Untuk taraf signifikansi 1% ($\alpha = 0,01$) diperoleh:

$$X^2 = x^2_{(1-0,01)(6-3)}$$

$$= x^2_{(0,99)(3)}$$

$$= 11,3$$

Dari perhitungan di atas, baik pada taraf signifikansi 0,05 dan juga 0,01 pada kenyataannya:

$$\text{rasio } x^2 < x^2_{\text{tabel}}$$

Jadi hipotesis H_0 diterima. artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Setelah data terbukti berdistribusi normal, maka penulis juga melakukan pengujian homogenitas varian dari kedua sampel dengan rumus hipotesis sebagai berikut:

H_0 : = (kedua sampel memiliki kesamaan varian)

H_{a1} : = (kedua sampel memiliki varian yang berbeda)

Dari perhitungan diperoleh :

1. Varian tertinggi yaitu nilai standar deviasi dari kelas eksperimen ($S^2=116$)

2. Varians Terendah yaitu nilai simpangan baku dari kelas kontrol ($S^2= 68$)

Kemudian hasil varian tertinggi dan varian terendah i dimasukkan ke dalam rumus, sehingga diperoleh:

$$F = 1,70$$

Dengan kriteria tes:

Menerima H_0 jika $F_{ratio} \leq F_{1/2 \alpha} (V_1, V_2)$ dengan $V_1 = n_1 - 1$ dan $V_2 = n_2 - 1$ dan juga mengambil tingkat nyata 0,05 dan 0,01.

Untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh $F_{tabel} = F_{1/2} . 0,05 (40,40)$
 $= 1,71$

Untuk $\alpha = 0,01$ diperoleh $F_{tabel} = F_{1/2} . 0,01 (40,40)$
 $= 2,14$

Ternyata pada taraf 0,05 dan juga 0,01 diperoleh $F_{ratio} < F_{tabel}$, sehingga H_0 diterima dan ini berarti sampel memiliki kesamaan varian. Harga ini dimasukkan ke dalam rumus ttest sebagai berikut:

Berdasarkan analisis data penulis mendapatkan $t_{ratio} = 4,73$ dan $t_{tabel} = 2,00$ dan $2,66$. jadi, H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya pengajaran menggunakan Error Analysis Draw Game berpengaruh positif. Dapat diketahui berdasarkan hasil tes Kelas Eksperimen dibandingkan dengan hasil tes kelas kontrol dan terakhir, pada hipotesis persamaan beda dua rata-rata diperoleh $t_{hitung} = 4,73 \geq 2,00$ dan $2,66$. artinya penguasaan tenses siswa yang diajar dengan menggunakan Error Analysis Draw Game lebih tinggi daripada siswa yang diajar tanpa menggunakan Error Analysis Draw Game. Jadi, penulis menambahkan bahwa Error Analysis Draw Game merupakan teknik yang baik untuk meningkatkan dan meningkatkan penguasaan tenses siswa.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan perhitungan data yang menggunakan rumus ttest pada bab IV, diperoleh hasil analisis data yang signifikan yaitu $t_{ratio} > t_{tabel}$. Dari hasil analisis data, penulis menyimpulkan bahwa: Terdapat pengaruh Error Analysis Draw Game terhadap penguasaan tenses siswa, terdapat pengaruh positif penggunaan Error Analysis Draw Game terhadap penguasaan tenses siswa. Hal ini ditunjukkan dengan rasio yang lebih tinggi dari t_{tabel} $4,73 > 2,00$. Analisis Kesalahan Draw Game dalam pengajaran tenses merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat siswa meningkat dan memperbaiki tenses mereka

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, W.Stannard. 1974. *Living English Structure*. London: Longman.
- Alrajafi, G. (2021). *The use of English in Indonesia: status and influence*. SIGEH ELT: Journal of Literature and Linguistics, 1(1), 1-10.

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arndt, Valerie. 2000. *Alive to Language*. Cambridge University Press.
- Brown, H.D. 1994. *Principles of Language Learning and Teaching*. New Jersey: Prentice Hall Regents.
- Brown, H.D. 2001. *Teaching by Principles An Interactive Approach to Language Pedagogy*. San Francisco State University: Longman
- Fauzan, Ahmad. 2007. *Practical English for Practicing Lawyers*. Yrama Widya
- Harmer, Jeremy. 2001. *The Practice of English Language Teaching Pearson Education Limited*.
- Hornby. 1980. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford University Press.
- Josep Essberger. 2012. *EnglishClub*. www.englishclub.com/grammar/verb-tenses_sys-what-htm-similar.
- Langacker, R.W. 1983. *Language and Its Structure Some Fundamental Linguistic Concepts*. University of California at San Diego. Harcourt Brace Jovanovich, inc.
- Maretha, C. (2021). *Meaning Relationship of the Verb Hope and Wish in English*. *SIGEH ELT: Journal of Literature and Linguistics*, 1(1), 46-63.
- Murcia, M.C. 2001. *Teaching English as a Second or Foreign Language*. USA.
- Paul, David. 2003. *Teaching English to Children in Asia*. Hongkong: Longman.
- Pontillas, M. S. D. (2020). *Reducing The Public Speaking Anxiety Of ESL College Students Through Popsispeak*. *3L, Language, Linguistics, Literature*, 26(1).
- Pontillas, M., & Talaue, F. (2021). Levels of Oral Communication Skills and Speaking Anxiety of Educators in a Polytechnic College in the Philippines. *Journal of Education, Management and Development Studies*, 1(1), 24-32.
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Suzanne, Woodward. 1997. *Fun with Grammar*. USA: Prentice Hall.
- Syaputri, W. (2014). Pronunciation errors made by senior high school students in reading English texts aloud. *English Education Journal*, 4(1).
- Wahyuningsih, Y. (2021). In, English Prepositions. *SIGEH ELT: Journal of Literature and Linguistics*, 1(1), 11-26.
- Wilkins D.A. 1980. *Linguistic in language teaching*. London. Edwar Arrolld Publisher.